



Nuove Funzioni in Cubase 5.1.1



CUBASE 5

Advanced Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrato Microsoft Corporation. Windows Vista è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati. MP3SURROUND e il logo MP3SURROUND sono marchi registrati di Thomson SA, negli Stati Uniti e nelle altre Nazioni e sono usati su licenza di Thomson Licensing SAS.

Data di pubblicazione: 18 Novembre 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Tutti i diritti riservati.

Indice

5	Introduzione
6	Benvenuti!
7	Lavorare con le nuove funzioni
8	La finestra di dialogo Assistente del Progetto
9	Gestire i modelli di progetto
10	AmpSimulator

Introduzione

Benvenuti!

Benvenuti in Cubase 5.1.1! Questa versione è compatibile con il sistema operativo Apple Mac OS X Snow Leopard (10.6) e Microsoft Windows 7 e aggiunge alcune nuove funzionalità per tutti gli utenti di Cubase.

Questo documento elenca e descrive le funzioni che sono state aggiunte o modificate nel programma dalla versione 5.1.0.

Versioni del programma

La documentazione si riferisce a due diversi sistemi operativi o “piattaforme”; Windows e Mac OS X.

Alcune funzioni ed impostazioni sono specifiche per una sola delle due piattaforme. Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. In altre parole:

⇒ Se non c'è alcuna indicazione tutte le descrizioni e le procedure indicate nella documentazione valgono sia per Windows che per Mac OS X.

Convenzioni dei Comandi rapidi

Molti dei comandi da tastiera (comandi rapidi) in Cubase fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo. Ad esempio, il comando rapido di default per la funzione Undo è [Ctrl]-[Z] in Windows e [Command]-[Z] in Mac OS X.

Quando in questo manuale vengono descritti i comandi da tastiera con i tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima i tasti modificatori per Windows, nella maniera seguente:

[Tasto modificatore per Windows]/[Tasto modificatore per Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Command]-[Z] significa “premere [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premere [Z]”.

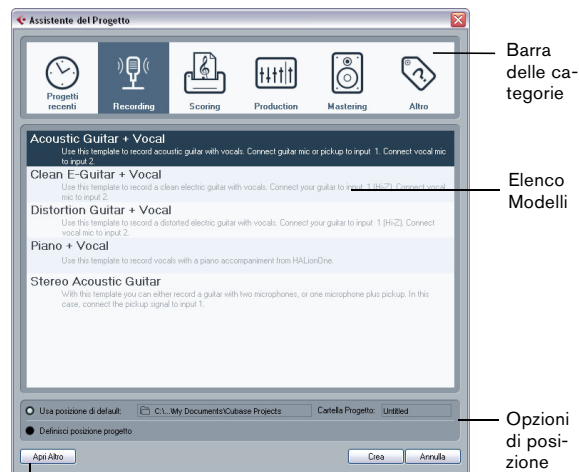
Analogamente, [Alt]/[Option]-[X] significa “premere [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X, quindi premere [X]”.

⇒ Si noti che in questo manuale ci si riferisce spesso al “clic-destro” del mouse, ad esempio per aprire menu contestuali, ecc. Se si usa un Mac dotato di mouse con un solo tasto, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

Lavorare con le nuove funzioni

La finestra di dialogo Assistente del Progetto

La finestra di dialogo Assistente del Progetto si apre selezionando il comando “Nuovo Progetto...” dal menu File. In questa finestra di dialogo è possibile accedere ai progetti aperti di recente e crearne di nuovi, sia vuoti che basati su un modello.



Pulsante Apri Altro

La finestra di dialogo Asistente del Progetto si apre anche nei seguenti casi:

- Lanciando Cubase con l'opzione “Mostra Assistente del Progetto” selezionata nel menu a tendina “Azione all'Avvio” della finestra Preferenze (pagina Generale).
- Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] mentre si lancia Cubase.

Apertura di progetti recenti

La categoria “Progetti recenti” nella barra delle categorie della finestra di dialogo Assistente del Progetto contiene un elenco dei progetti aperti di recente. Quando si seleziona una voce in questa categoria, il pulsante Crea cambia in “Apri”, consentendo così di aprire il progetto corrispondente. Questo elenco è simile all'elenco del sotto-menu Progetti Recenti del menu File.

Scegliere un modello

Nella barra delle categorie della finestra di dialogo Assistente del Progetto, i modelli di fabbrica disponibili sono organizzati nelle categorie predefinite Recording, Production, Scoring e Mastering. Inoltre, è presente una categoria Altro che contiene il modello di progetto di default e tutti i modelli che non sono assegnati a nessuna delle altre categorie.

Se si fa clic su una delle voci delle categorie, l'elenco sotto la barra delle categorie visualizza i modelli di fabbrica che sono stati installati con Cubase e che sono disponibili per quella specifica categoria. Tutti i nuovi modelli creati vengono aggiunti in cima all'elenco corrispondente per garantire un comodo e rapido accesso.

- Per creare un progetto vuoto, non basato su un modello, selezionare la voce “Empty” nella categoria Altro e fare clic sul pulsante Crea.

Viene creato un progetto vuoto anche nel caso in cui nella categoria correntemente visualizzata non viene selezionato un modello.

- E' possibile rinominare o cancellare un modello, facendo clic-destro su di esso nell'elenco e selezionando l'opzione corrispondente nel menu contestuale.

Selezionare una posizione per il progetto

L'opzione nella parte inferiore della finestra di dialogo consente di specificare la posizione in cui verrà salvato il progetto.

- Selezionare “Usa posizione di default” per creare il progetto nella posizione di progetto di default (come visualizzato nel campo del percorso), e fare clic su Crea. Nel campo “Cartella Progetto” si può inserire un nome per la cartella di progetto. Se non si specifica qui una cartella di progetto, il progetto sarà posizionato in una cartella chiamata “Senza Titolo”.

⇒ Per cambiare la posizione di progetto di default, fare semplicemente clic nel campo del percorso. Si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare una nuova posizione di default.

- Selezionare “Definisci posizione progetto” e fare clic su Continua per creare il progetto in una posizione diversa. Nella finestra di dialogo che compare, specificare una posizione e una cartella di progetto.

Apri Altro

Il pulsante “Apri Altro” consente di aprire un qualsiasi altro file di progetto nel proprio sistema. Ciò corrisponde ad usare il comando Apri dal menu File.

Gestire i modelli di progetto

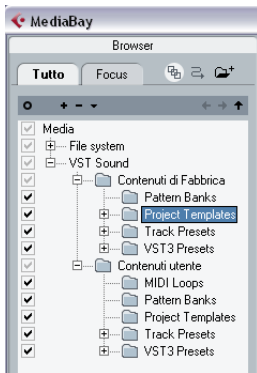
Salvare i modelli

La finestra di dialogo “Salva come Modello” dispone ora di una sezione Tag Editor, in cui è possibile assegnare un modello a una delle quattro categorie di modelli visualizzate nella finestra di dialogo Assistente del Progetto e/o inserire una descrizione per il modello stesso. Questa descrizione si trova anche nella finestra di dialogo Assistente del Progetto.

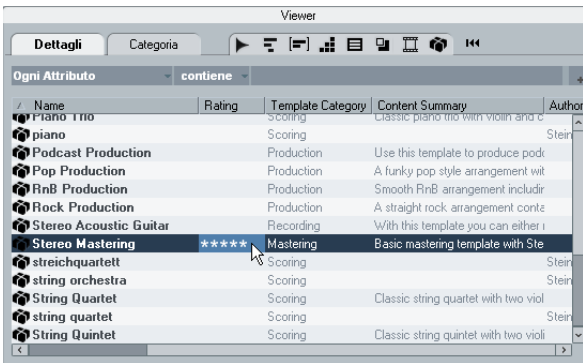
- Selezionare semplicemente una categoria nel menu a tendina Template Category e/o inserire una descrizione nel campo Content Summary.
- ⇒ Se non si sceglie alcun attributo per la Categoria dei Modelli, il nuovo modello verrà visualizzato nella categoria Altro della finestra di dialogo Assistente del Progetto.

Visualizzare ed etichettare i modelli di progetto in MediaBay

Il nodo VST Sound nella sezione Browser dispone ora di una scorciatoia per accedere ai modelli di progetto inclusi, che si trovano nella cartella Contenuti di Fabbrica. Se si salvano i propri modelli di progetto usando la finestra di dialogo “Salva come modello”, questi si troveranno nel nodo Contenuti Utente.

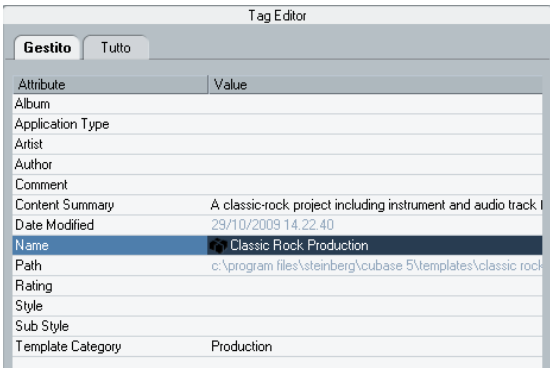


Se nel Viewer si seleziona un modello di progetto, le relative etichette vengono visualizzate anche nel Tag Editor.



Modelli di progetto nel Viewer

- ⇒ Se le etichette Template Category e Content Summary non sono visibili nel Viewer, attivare i box di spunta corrispondenti nella colonna Viewer della finestra di dialogo Gestione Tag.



Un modello di progetto nel Tag Editor

E' possibile aggiungere delle etichette ai modelli di progetto in modo da assegnare loro una valutazione, inserire un riassunto dei contenuti (visibile nella finestra di dialogo Assistente del Progetto), scegliere un nuovo valore Template Category e così via. Le etichette vengono salvate con il modello di progetto.

Per maggiori informazioni sulle etichette, fare riferimento al capitolo MediaBay nel Manuale Operativo.

AmpSimulator

Il pannello dell'effetto plug-in AmpSimulator è stato migliorato. I parametri sono comunque gli stessi della versione precedente.



AmpSimulator è un effetto di distorsione, che emula il suono di varie combinazioni di amplificatori per chitarra e cabinet di vario genere. E' disponibile un'ampia selezione di amplificatori e modelli di cabinet.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Drive	Regola la quantità di overdrive dell'amplificatore.
Bass	Controllo di tono per le basse frequenze.
Middle	Controllo di tono per le medie frequenze.
Treble	Controllo di tono per le alte frequenze.
Presence	Enfatizza o smorza le alte frequenze.
Volume	Regola il livello in uscita generale.
Menu a tendina Amplifier	Questo menu a tendina si apre facendo clic sul nome dell'amplificatore visualizzato in cima alla sezione degli amplificatori; esso consente di selezionare un modello di amplificatore. La sezione degli amplificatori può essere bypassata selezionando "No Amp".
Menu a tendina Cabinet	Questo menu a tendina si apre facendo clic sul nome del cabinet visualizzato in cima alla sezione dei cabinet; esso consente di selezionare un modello di cabinet. Questa sezione può essere bypassata selezionando "No Speaker".
Damping Lo/Hi	Ulteriori controlli di tono per modellare il suono del cabinet selezionato. Fare clic sui valori, inserire un nuovo valore e premere il tasto [Invio].